

Potions & Sortilèges



Au sommet du cratère d'un très ancien volcan éteint depuis des millénaires, un insolite concours oppose tous les cent ans les enchantresses venues de divers horizons. Après de nombreuses épreuves seules quatre d'entre elles seront sélectionnées pour tenter de gagner la récompense du concours : le Balai d'Or détenu par la gagnante précédente la sorcière Brossetoi. Grâce à lui, la nouvelle gagnante possédera pour les cent ans à venir les six pouvoirs suprêmes : Enchantement, Invisibilité, Lévitacion, Pétrification, Prémonition, Régénération.

En cette nuit de lune bleue, les sorcières Cépakoul, Manjunra, Yapafoto et Yapluca vont s'affronter afin de préparer la recette de la potion magique qui fera de l'une d'elles la meilleure sorcière du siècle. La gagnante prendra alors possession du Balai d'Or. Tous à vos chaudrons, tous à vos formules, et que la bataille commence !

*Préparez vos chaudrons & vos listes d'ingrédients
Que la partie commence !*

But du jeu

Récupérer les 5 ingrédients indiqués sur sa carte Potion.
Jeux de 2 à 4 joueurs. Deux joueurs : mode duel.

Préparation de la partie

- **Tirer au sort** : une carte Sorcière, une carte Potion & une carte Pouvoir.
- **Poser devant soi** sa carte Sorcière et sa carte Chaudron correspondante; sa carte Pouvoir et sa carte Potion sont posées face cachée des autres joueurs.
- **Distribuer** 6 cartes Sortilège à chaque joueur. Composées de cartes Sorts (S), Contre-Sort (CS) et cartes spéciales à chaque joueur.
- **Disposer** au centre de la table les 3 tas de pioche : cartes Sortilège, cartes Ingrédient, cartes Pièce d'or.

Déroulement d'une partie

- 1) La sorcière portant le **plus grand chiffre** commence.
- 2) La partie se déroule dans le **sens des aiguilles d'une montre**.
- 3) **Avant le premier tour de jeu**, les joueurs révèlent les éventuelles cartes spéciales en leur possession dans l'ordre du tour. Tirées en cours de partie, elles sont jouées tout de suite (pas de réassort après avoir joué les cartes spéciales).



La Pie Birthday : je vole une pièce d'or dans la pile ou je la vole à un autre joueur.

Tombapic : je vole la carte sortilège de mon choix dans la pile des sorts et contre-sorts déjà utilisés.

Volcano : je change tous mes ingrédients avec de nouveaux ingrédients de la réserve.

↳ Le joueur qui tire la carte Volcano au cours de la partie doit immédiatement échanger tous ses ingrédients avec la pioche. Les doubles et les ingrédients qui ne sont pas dans sa recette potion sont jetés et non achetables. Les cartes défaussées sont placées sous la pioche. Cette phase n'est pas une action de jeu.

4) Dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit une action de jeu (voir page 4).

5) A chaque action, les cartes Sortilège utilisées sont défaussées.

Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche, on mélange les cartes de la pile de défausse qui devient la nouvelle pioche.

Fin du jeu

La partie est terminée lorsque le premier joueur qui a rassemblé tous ses ingrédients dans son chaudron retourne sa carte Potion et annonce sa victoire.

Serez-vous assez rusés pour tromper les
autres joueurs et être le premier à
concocter la Potion Magique ?

Nous vous mettons au défi d'essayer !

Actions de jeu

Le joueur doit choisir parmi les actions suivantes. **Vous ne pouvez jouer qu'une seule de ces parties à chaque tour. ATTENTION : après une action, vous devez avoir 6 cartes en main ! Ramassez donc autant de cartes qu'il vous en faut pour atteindre 6.**

- **Lancez un sort (S) au joueur de votre choix** (le joueur attaqué peut se défendre s'il est en possession du contre-sort (CS) qui correspond). Le vainqueur de la bataille peut tirer un ingrédient. Pour faciliter le jeu, un sort (S) et son contre-sort (CS) sont assortis par formes et couleurs dans le coin des cartes.
- **Associer la carte sort (S) avec son contre-sort (CS)** : le joueur choisit un ingrédient ou une pièce d'or dans le stock .
- **Jeter toutes vos cartes** et choisir 6 nouvelles cartes dans la réserve. Cette action peut se produire si le joueur n'a pas de sort ou si les cartes qu'il possède ne lui conviennent pas. Dans ce cas, le joueur ne choisit aucun ingrédient.
- **Jouer votre carte pouvoir** : cette carte ne peut être jouée qu'une seule fois dans le jeu. Lorsqu'elle est jouée, elle est placée face vers le haut.

Absorption : Je prends les ingrédients de tous les autres joueurs, je les mélange et les redistribue à tous les joueurs, moi y compris, dans l'ordre du tour, en commençant par moi.

Invocation : J'envoie un dragon voler toutes les pièces d'or des autres joueurs.

Manipulation : Je choisis 2 cartes Sortilège chez chaque joueur. Je recompose ma main de 6 cartes et défausse le reste.

Télékinésie : J'échange les cartes Potion des autres joueurs. Si des ingrédients sont jetés je peux en récupérer un.

Persuasion : Je persuade les autres joueurs de me donner l'ingrédient de mon choix. Ce pouvoir ne permet pas de prendre de 5ème ingrédient et de terminer sa potion. Le pouvoir s'arrête lorsque quatre ingrédients composent le chaudron.

Synergie : Parmi les sorts en ma possession j'en lance un différent à chaque joueur. Les sorts ne peuvent être contrés. Si un joueur décide de lancer le sort de l'Elfe noir, il devra pour bénéficier de tout son pouvoir, le lancer en dernier.

Absorption & Télékinésie : les ingrédients jetés ne sont pas à vendre



Lorsqu'un joueur gagne un ingrédient, il doit le disposer sous son chaudron face visible.

Si l'ingrédient n'est pas dans la liste de la Potion, le joueur peut le vendre. Il dispose la carte au centre de la table en disant le nom de l'ingrédient à haute voix. Le premier à frapper la carte et crier " Vendu " gagne l'ingrédient, donne une pièce d'or au vendeur et met l'ingrédient dans son chaudron.

Liste des sorts (S) & des contre-sorts (CS)

Chaque sort (S) possède son propre contre-sort (CS)

Acromentule (S) : Elle te vole un ingrédient au choix pour moi.

Basilic (CS) : Il fait fuir l'acromentule. Je ne donne pas d'ingrédient.

Boule de feu (S) : Elle fait fondre une de tes pièces d'or.

Bâton de glace (CS) : Il détruit la boule de feu. Ma pièce est sauvée.

Chauve-souris vampire (S) : Tu perds toutes tes cartes Sortilège et tu en pioches 3.

Torche enflammée (CS) : Elle éloigne la chauve-souris. Je conserve mes cartes.

Corbeau ténébreux (S) : Il te vole la carte Sortilège de mon choix.

Charogne de loup-garou (CS) : Elle attire le corbeau qui se détourne de mes cartes Sortilège.

Crapaud hypnotiseur (S) : Tu hallucines, tu jettes tes sorts et je t'en vole un.

Baguette en bambou (CS) : Elle transforme le crapaud. Je ne perds pas de cartes.

Elfe noir (S) : Tu changes de place avec moi.

Esprit de lumière (CS) : Il effraie l'Elfe noir, je ne change pas de place.

Faucheuse (S) : Elle te fauche du temps, passe un tour.

Chat démoniaque (CS) : Il me donne une de ses neuf vies, je ne passe pas de tour.

Toile d'araignée (S) : Tu es piégé. Tu ne peux plus prendre d'ingrédient jusqu'à mon prochain tour.

Athamé (CS) : Sa lame tranchante coupe la toile d'araignée, je suis libre de prendre des ingrédients.

Cartes spéciales

La carte Alec Cendre (SU) : pour décider du sort à lancer, le joueur doit se référer à la liste des Sorts et Contre-Sorts page 7. Seule la carte du Maléficium peut la contrer. Un combat gagné avec ces cartes ne permet pas de piocher un ingrédient.

Le Maleficium (CSU) : permet de contrer n'importe quel sort ; y compris le sort ultime d'Alec Cendre. Contrer un sort avec cette carte ne permet pas de piocher un ingrédient.

La carte de l'Elfe noir (S) : Lorsque le sort n'est pas contré, les 2 joueurs échangent leur place et leur jeu. Le joueur qui a lancé le sort récupère un ingrédient et fait le réassort de ses cartes. Le joueur suivant sera celui à gauche de la carte sorcière à l'origine du sort.

Contenu du jeu

4 cartes Sorcière
4 cartes Chaudron
6 cartes Pouvoir
6 cartes Potion
30 cartes Ingrédient
62 cartes Sortilège
16 cartes Pièce d'Or

Amusez-vous bien !



*Une question ? Quelques retours ? Une remarque ?
Nous nous réjouissons d'avoir de vos nouvelles !*

somuko.jeux@gmail.com